

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian adalah kualitatif dengan metode deskriptif studi kasus. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena social dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti mendeskripsikan gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi alami Cresswell (Darmadi, 2013. hlm 286).

Studi kasus merupakan penyelidikan yang dilakukan dalam konteks penyelidikan dalam kehidupan nyata. Studi kasus merupakan penelitian empiris tentang fenomena terkini dimana batasan dan konteksnya bersifat tidak jelas, kemudian lebih difokuskan pada minat peneliti atau kepentingan. Studi kasus menggunakan berbagai sumber bukti dan datanya triangulasi (Yin, 2003)

Selanjutnya jenis studi kasus yang akan digunakan adalah jenis studi kasus pendidikan yang merujuk kepada studi kasus Bassey yaitu studi kasus yang memfokuskan pada *educational case study* yaitu suatu penelitian yang empiris atau melakukan studi lapangan yang dilaksanakan didalam suatu batasan pada ruang dan waktu tertentu yang disebut dengan singularity, yang difokuskan kepada berbagai aspek yang menarik dari suatu kegiatan program, kelembagaan, dan sistem pendidikan yang dilakukan pada konteks alamiah yang dipandu oleh etika menghargai orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan informasi bagi pertimbangan dan keputusan bagi praktisi pemangku kebijakan (Bassey, 1999).

## B. Konteks Penelitian

Partisipan pada penelitian ini adalah siswa-siswi TK Visan Cendekiayawan daerah sekitar Unsur Serang. Tepatnya dikelompokkan rambutan yang berusia 5-6 tahun. Dengan jumlah partisipan 4 anak, 2 orang anak laki-laki dan 2 anak perempuan. Alasan pengambilan partisipan pada penelitian ini adalah karena penelitian ini hanya mencakup beberapa anak saja agar proses dalam pengumpulan data dapat berlangsung secara fokus. Dengan jumlah partisipan yang terbatas, maka pelaksanaan pengumpulan data menggunakan berbagai teknikpun dapat berjalan dengan mudah. Selain itu peneliti akan melakukan wawancara dengan guru kelompok rambutan terkait dengan partisipan yang akan diamati dalam penelitian ini. Berikut ini data partisipan pada penelitian ini:

**Tabel 3.1: Data Partisipan**

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelompok
1	Bm	Laki-laki	B (Rambutan)
2	Nl	Laki-laki	B (Rambutan)
3	Df	Laki-laki	B (Rambutan)
4	Ad	Laki-laki	B (Rambutan)
5	Au	Laki-laki	B (Rambutan)
6	Sr	Perempuan	B (Rambutan)
7	Nd	Perempuan	B (Rambutan)

Penelitian ini akan dilakukan di TK Visan Cendekiayawan yang berlokasi di daerah kota sekitar Unsur Kota Serang, Provinsi Banten.

**UPI Kampus Serang**

Ega Merfiana Putri, 2017

PERMAINAN Mencari Harta Karun Diluar Angkasa Untuk Mengidentifikasi Perkembangan Pola Emosi Anak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### C. Pengumpulan Data

Penggunaan metode pengumpulan data dalam penelitian ini merujuk pada metode pengumpulan data pendapat Sugiyono. Pengumpulan data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyediakan bukti agar dapat menjawab rumusan dan pertanyaan penelitian. Dalam setiap pertanyaan penelitian menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda-beda sesuai dengan data yang dibutuhkan oleh peneliti dalam menjawab pertanyaan penelitian.

Untuk pertanyaan penelitian pertama dan kedua yaitu bagaimana pola emosi positif dan negatif anak pada permainan mencari harta karun di luar angkasa, peneliti akan menggunakan metode wawancara pada guru, observasi berupa catatan lapangan, dan dokumentasi berupa video rekaman dan foto-foto kegiatan. Hal ini dilakukan supaya dalam proses pengumpulan data peneliti dapat mendapatkan data yang valid.

#### 1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil (Sugiyono, 2014, hlm. 194).

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur, dimana dalam pelaksanaannya peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara secara terstruktur lengkap dan sistematis, melainkan hanya menggunakan pedoman wawancara secara garis besarnya saja. Dalam upaya penelitian pendahuluan peneliti akan melakukan wawancara dengan guru terkait dengan subjek yang akan diteliti dan mendapatkan informasi yang lebih dalam mengenai perkembangan pola emosi positif dan negatif anak.

Adapun pedoman yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2: Kisi-kisi Wawancara**

Variabel	Indikator
Pola emosi positif anak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perkembangan emosi positif anak kelompok Rambutan</li> <li>2. Contoh anak yang memiliki emosi dominan positif dan negatif</li> <li>3. Bagaimana dampak ajang perlombaan bagi perkembangan pola emosi positif dan negatif anak</li> <li>4. Faktor-faktor memengaruhi pola emosi positif dan negatif anak</li> </ol>
Permainan Mencari Harta Karun di Luar Angkasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Waktu Pelaksanaan kegiatan permainan (<i>games</i>) mencari harta karun di luar angkasa</li> <li>2. Manfaat kegiatan permainan (<i>games</i>) mencari harta karun di luar angkasa</li> <li>3. Pengaruh permainan mencari harta karun di luar angkasa pada perkembangan emosi anak.</li> </ol>

## 2. Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, sautu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dan yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2012, hlm. 203).

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, dimana peneliti berperan sebagai guru, sehingga dapat mengamati bagaimana pola emosi ataupun perilaku anak ketika dalam kegiatan pembelajaran. Sugiyono (2014, hlm. 310) menjelaskan

**UPI Kampus Serang**

Ega Merfiana Putri, 2017

PERMAINAN MENCARI HARTA KARUN DILUAR ANGKASA UNTUK MENGIDENTIFIKASI PERKEMBANGAN POLA EMOSI ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

observasi partisipatif adalah ketika peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari subyek yang sedang diamati atau yang sedang peneliti gunakan sebagai sumber data penelitian. Seraya melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Peneliti akan melakukan observasi terhadap ekspresi wajah anak, mimik dan gesture tangan dan tubuh anak, komunikasi nonverbal (termasuk cara bicara dan nada suara) yang anak lontarkan. Pada observasi ini peneliti menggunakan catatan lapangan untuk mencatat hasil observasi. Hal ini digunakan untuk pengumpulan data dari pola emosi positif dan negatif yang muncul pada anak. Berikut ini format observasi yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini menurut Mashar (2011, hlm. 111):

**Tabel 3.3: Format Observasi**  
**CHECKLIST OBSERVASI EKSPRESI EMOSI POSITIF**

No.	PERILAKU POSITIF	WAKTU						TOTAL
		5' I	5' I	5' II	5' I	5' V	5' V	
A.	KEGEMBIRAAN:							
	1. Tersenyum							
	2. Tertawa							
	3. Tepuk tangan							
	4. Melonjak-lonjak riang							
	5. Menari/berjoget							
	6. Bernyanyi							
	7. Berteriak gembira (hore, yeah, dll)							
B.	KEPUASAN HATI:							
	1. Mengucapkan kata-kata (Alhamdulillah, yeah! Yes!)							

**UPI Kampus Serang**

**Ega Merfiana Putri, 2017**

**PERMAINAN Mencari Harta Karun Diluar Angkasa Untuk Mengidentifikasi Perkembangan Pola Emosi Anak**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

S u m b e r :	2. Mengacungkan jempol							
	3. Mengangkat tangan ke atas setelah berhasil							
	C. CINTA:							
	1. Menggandeng tangan teman							
	2. Membantu teman							
	3. Menghibur							
	4. Memeluk							
	5. Mencium							
D.	KEYAKINAN DIRI:							
	1. Berani untuk maju							
	2. Mengacungkan tangan							
	3. Badan tegak saat melakukan tugas dari guru							

( Mashar, 2011, hlm. 111)

**Tabel 3.4: Format Observasi**

**HECKLIST OBSERVASI EKSPRESI EMOSI NEGATIF**

No.	PERILAKU NEGATIF	WAKTU						TOTAL
		5' I	5' II	5' III	5' IV	5' V	5' VI	
A.	Tidak sabaran:							
	1. Tidak mau antri							
	2. Perebutan							
	3. Menyela Teman							
	4. Menarik teman untuk tidak antri							
B.	Kebimbangan:							
	1. Ragu-ragu untuk ikut bermain							

**UPI Kampus Serang**

Ega Merfiana Putri, 2017

PERMAINAN Mencari Harta Karun Diluar Angkasa Untuk Mengidentifikasi Perkembangan Pola Emosi Anak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	2. Tidak percaya diri							
	3. menunjukkan aktivitas kebingungan							
C.	Kecurigaan:							
	1. Menuduh teman							
	2. Memojokan teman							
	3. Menyalahkan teman							
F.	Cemburu:							
	Memunculkan perlawanan agresif							
	Perilaku merusak							
	Menunjukkan kasih sayang atau sikap membantu yang tidak diminta							
	Melampiaskan perasaan kepada binatang atau mainan							
H.	Takut:							
	Merasa terancam							
	Takut gagal							
	Tidak menunjukkan keberanian							
	Menunjukkan sikap malu, merasa kesulitan, dan khawatir, dan cemas							
J.	Kesedihan:							
	Menangis							
	Meronta							
	Cemberut							
K.	Rasa benci:							
	Menjauhi teman							
	Memisahkan diri dari kelompok bermain							
	Menggertak							

UPI Kampus Serang

Ega Merfiana Putri, 2017

PERMAINAN Mencari Harta Karun Diluar Angkasa Untuk Mengidentifikasi Perkembangan Pola Emosi Anak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Memukul fisik							
L	Marah:							
	Mudah sakit hati							
	Agresif							
	Mengejek teman/ mengeluarkan kata- kata kasar							
	Bersikap acuh							
	Memukul teman							

S

UPI Kampus Serang

Ega Merfiana Putri, 2017

PERMAINAN MENCARI HARTA KARUN DILUAR ANGKASA UNTUK MENGIDENTIFIKASI PERKEMBANGAN  
POLA EMOSI ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Sumber: Hurlock (Susanto, 2014, hlm. 150)

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2012, hlm 329). Jenis dokumentasi yang akan peneliti gunakan adalah dokumen yang berbentuk gambar atau foto yang di deskripsikan dan video rekaman yang akan ditranskripsikan selama melakukan penelitian. Berikut adalah format transkrip yang peneliti gunakan.

**Tabel 3.5: Format Transkrip Video**

Waktu	Percakapan		Refleksi
	Guru	Anak	
			Emosi Positif  Anak bereaksi secara positif terhadap unsur-unsur yang baru, aneh, tidak layak, atau misterius dalam lingkungannya dengan bergerak kearah benda tersebut, memeriksanya, atau memainkannya.
			Emosi kegembiraan yang disertai dengan senyuman dan tawa  Dapat mengekspresikan emosinya dengan aktivitas otot seperti melompat-lompat; berguling-guling dilantai; bersorak dengan riang; bertepuk tangan; memeluk orang, binatang, atau objek yang menimbulkan kegembiraan mereka dan tertawa dengan hingar-hingar
			Menampakan rasa kasih sayang seperti terhadap seseorang, binatang, atau benda yang menunjukkan perhatian yang hangat, dan mungkin terwujud dalam bentuk fisik atau verbal  Reaksi kasih sayang sering diperlihatkan dengan perilaku yang ramah tamah, penuh

**UPI Kampus Serang**

Ega Merfiana Putri, 2017

PERMAINAN Mencari Harta Karun Diluar Angkasa Untuk Mengidentifikasi Perkembangan Pola Emosi Anak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		<p>sperhatian, dan akrab.</p> <p>Emosi Negatif</p> <p>Suatu kondisi dimana terjadi suatu pertengkaran mengenai permainan, tidak tercapainya keinginan, dan serangan yang hebat dari anak lain. Anak biasanya mengungkapkan rasa amarah dengan menangis, berteriak, menggertak, menendang, melompat-lompat dan memukul</p> <p>Menampakan rasa Ketakutan. Yaitu pembiasaan, peniruan dan ingatan tentang pengalaman yang kurang menyenangkan berperan penting dalam menimbulkan rasa takut seperti cerita-cerita, gambar-gambar, acara radio dan televisi, dengan film-film yang menakutkan. Pada mulanya reaksi anak terhadap rasa takut adalah panik. Kemudian menjadi lebih takut lagi seperti lari, menghindar, bersembunyi, dan menangis.</p> <p>Menampakan emosi Cemburu. Reaksi normal terhadap kehilangan kasih sayang yang nyata, dibayangkan, atau ancaman kehilangan rasa kasih sayang. Biasanya rasa cemburu menimbulkan sikap jengkel dan ditujukan kepada orang lain.</p> <p>Menampakan Iri hati. Anak-anak iri hati mengenai kemampuan atau barang yang dimiliki orang lain. Iri hati diungkapkan dalam berbagai macam-macam cara, yang paling umum ialah dengan mengeluh tentang barangnya sendiri, dengan mengungkapkan keinginan untuk memiliki barang seperti yang dimiliki orang lain.</p> <p>Menampakan Dukacita atau sedih. Adalah trauma psikis, suatu kesengsaraan emosional yang disebabkan oleh hilangnya sesuatu yang dicintai. Dukacita adalah salah satu emosi</p>
--	--	---

**UPI Kampus Serang**

Ega Merfiana Putri, 2017

PERMAINAN Mencari Harta Karun Diluar Angkasa Untuk Mengidentifikasi Perkembangan Pola Emosi Anak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

			yang paling tidak menyenangkan.
--	--	--	---------------------------------

Pada format di atas, kolom waktu mendeskripsikan durasi setiap percakap berlangsung, sedangkan pada kolom guru akan dideskripsikan dan transkripsikan ucapan atau perilaku guru selama waktu tertentu. Selanjutnya pada kolom anak, peneliti akan mendeskripsikan atau mentranskrip percakapan dan perilaku anak selama waktu tertentu. Sehingga pada kolom refleksi peneliti akan menafsirkan perkataan maupun perilaku selama percakapan berlangsung. Penafsiran tersebut merujuk pada karakteristik pola emosi positif dan negatif menurut Hurlock. Sehingga melalui karakteristik tersebut peneliti dapat mengidentifikasi konsep diri anak baik emosi positif ataupun positif negatif. Kategorisasi tersebut ditentukan berdasarkan ucapan maupun perilaku anak yang muncul selama proses percakapan berlangsung.

Selanjutnya untuk pertanyaan penelitian ketiga yaitu apa saja yang menjadi faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan pola emosi positif dan negatif anak pada permainan mencari harta karun di luar angkasa, peneliti akan menggunakan metode wawancara pada guru menggunakan *tape recorder*, observasi berupa catatan lapangan, dan dokumentasi berupa video rekaman dan foto-foto kegiatan. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat menghimpun data yang triangulasi atau gabungan, sehingga peneliti akan lebih memahami tentang sesuatu yang diteliti terkait dengan faktor-faktor yang memengaruhi pola perkembangan emosi positif dan negatif anak.

#### a. Wawancara

Wawancara yang akan digunakan oleh peneliti merujuk pada pedoman wawancara Sugiyono. Pengumpulan data menggunakan *tape recorder* dan rekaman kepada guru kelompok Rambutan untuk

di kampus Serang

menggalikan faktor-faktor apa saja yang dapat memengaruhi emosi dominan baik perkembangan pola emosi positif atau negatif anak saat mengikuti permainan mencari harta karun di luar angkasa. Selain kepada guru, peneliti akan melakukan wawancara kepada orang tua anak. Hasil rekaman dari tape recorder atau rekaman akan ditranskripsikan. Berikut ini adalah format pedoman wawancara yang akan peneliti gunakan:

**Tabel 3.6: Kisi-kisi Ceklis Wawancara**

Variabel	Indikator	+	-
Faktor-faktor yang memengaruhi emosi dominan	Kondisi Kesehatan		
	Suasana Rumah		
	Pola asuh anak		
	Hubungan dengan Para Anggota Keluarga		
	Hubungan dengan teman sebaya		
	Perlindungan yang Berlebih-lebihan		
	Aspirasi orang tua		
	Bimbingan		

**b. Observasi**

Observasi yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah jenis observasi partisipatif, peneliti akan melakukan observasi pada guru kelas dan orang tua dan perilaku, ekspresi, gesture, dan bahasa nonverbal anak pada kegiatan pembelajaran di kelas, bermain, dan kegiatan makan bersama.

**UPI Kampus Serang**

**Ega Merfiana Putri, 2017**

**PERMAINAN Mencari Harta Karun Diluar Angkasa Untuk Mengidentifikasi Perkembangan Pola Emosi Anak**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada observasi ini peneliti menggunakan catatan lapangan untuk mencatat hasil observasi. Hal ini digunakan untuk pengumpulan data dari pola emosi positif dan negatif yang muncul pada anak.

#### c. Dokumentasi

Untuk mendapatkan data yang valid peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi. Jenis dokumentasi yang akan peneliti gunakan adalah dokumentasi yang berbentuk gambar atau foto yang di deskripsikan dan video rekaman yang akan ditranskripsikan selama melakukan penelitian. Dalam proses penelitian pengambilan data, dokumentasi digunakan untuk merekam setiap kegiatan anak dalam kegiatan pembelajaran dikelas, saat bermain, atau istirahat. Selain itu peneliti akan merekam kegiatan wawancara kepada guru, orang tua, dan kegiatan anak selama mengikuti kegiatan permainan mencari harta karun.

Setiap percakapan yang anak lakukan dalam kegiatan permainan ini, akan ditranskripsikan kedalam sebuah teks, selain itu pengambilan gambar terkait ekspresi yang anak tampilkan akan peneliti deskripsikan, hal ini penting dilakukan karena peneliti ingin mengetahui faktor-faktor apa saja yang memengaruhi perkembangan pola emosi anak pada kegiatan permainan mencari harta karun di luar angkasa.

#### D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merujuk kepada pendapat L. Berg (2001). Menurut Berg, penelitian kualitatif itu interaktif oleh sebab itu setiap tindakan baik individual maupun sosial itu

dapat dianggap sebagai sebuah teks, percakapan dalam bentuk kata-kataupun supaya dapat diambil kontennya harus di susun menjadi teks.

Teks adalah sekumpulan simbol yang mengekspresikan berbagai makna mengenai tindakan manusia. Walaupun teksnya sama, namun setiap teks tersebut memiliki makna yang berbeda-beda berdasarkan latar belakang, teori yang digunakan, tujuan, dan sudut pandangnya. Data yang terhimpun terkait pada pertanyaan pertama “Bagaimana pola emosi positif anak pada permainan mencari harta karun di luar angkasa?” akan dianalisis sebagai berikut:

1. Peneliti mengambil data yang telah terhimpun dan merubah data menjadi teks, seperti wawancara menjadi transkrip atau dokumen menjadi teks, observasi dirubah menjadi catatan lapangan, dan dokumentasi berupa rekaman atau foto yang akan ditranskripkan atau di deskripsikan. Sedangkan kalimat-kalimat yang direduksi tersebut, peneliti hanya akan mereduksi kalimat-kalimat positif dan mengambil kalimat yang mencerminkan perasaan senang anak terkait permainan mencari harta karun saja dan rasa kesenangan anak dapat berpartisipasi dan paham akan makna permainan itu sendiri.
2. Setelah menjadi teks, peneliti akan membuat pengkodean pada setiap teks dan data yang terhimpun, seperti catatan lapangan menggunakan CL001, wawancara menggunakan kode ITV001 dan Doc001 untuk dokumentasi.
3. Pengkategorisasian, yaitu mengkategorisasikan teks yang telah peneliti susun, setelah itu memberikan tanda-tanda yang berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam mengelompokan data, pengkategorisasian ini dapat berupa tabel.
4. Pemusatan kategori, yaitu proses pemilihan dan pemilahan data (wawancara, observasi dan dokumentasi) yang telah terkumpul. Data yang dipilih atau disortir adalah data yang memiliki kemiripan dan disatukan. Sehingga data tersebut merupakan data yang memiliki

kategori yang sama dan disajikan menggunakan tabel. Setiap tabel yang memiliki kemiripan akan diberi makna atau kesimpulan. Setelah itu makna yang ditemukan diuji dengan penelitian sebelumnya, sehingga hubungan yang peneliti simpulkan akan diuji, hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan, kesamaan dengan penelitian terdahulu. Sehingga peneliti akan mampu menjawab pertanyaan penelitian pertama yaitu “Bagaimana pola emosi positif anak pada permainan mencari harta karun di luar angkasa?”.

5. Selanjutnya, data yang terhimpun terkait pada pertanyaan kedua “Bagaimana pola emosi negatif anak pada permainan mencari harta karun di luar angkasa?” akan dianalisis sebagai berikut:

- a. Peneliti mengambil data yang telah terhimpun dan merubah data menjadi teks, seperti wawancara menjadi transkrip atau dokumen menjadi teks, observasi dirubah menjadi catatan lapangan, dan dokumentasi berupa rekaman atau foto yang akan ditranskripkan atau di deskripsikan. Sedangkan kalimat-kalimat yang direduksi tersebut, peneliti hanya akan mereduksi kalimat-kalimat negatif dan mengambil kalimat yang mencerminkan perasaan tidak menyenangkan anak terkait permainan mencari harta karun saja dan rasa ketidak kesenangan anak ketika berpartisipasi dan paham akan makna permainan itu sendiri.
- b. Setelah menjadi teks, peneliti akan membuat pengkodean pada setiap teks dan data yang terhimpun, seperti catatan lapangan menggunakan CL001, wawancara menggunakan kode ITV001, dan Doc001 untuk dokumentasi.
- c. Pengkategorisasian, yaitu mengkategorisasikan teks yang telah peneliti susun, setelah itu memberikan tanda-tanda yang berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam mengelompokan data, pengkategorisasian ini dapat berupa tabel.

UIN Kampus Serang



- d. Pemusatan kategori, yaitu proses pemilihan dan pemilahan data (wawancara, observasi, dan dokumentasi) yang telah terkumpul. Data yang dipilih atau disortir adalah data yang memiliki kemiripan dan disatukan. Sehingga data tersebut merupakan data yang memiliki kategori yang sama dan disajikan menggunakan tabel. Setiap tabel yang memiliki kemiripan akan diberi makna atau kesimpulan. Setelah itu makna yang ditemukan diuji dengan penelitian sebelumnya, sehingga hubungan yang peneliti simpulkan akan diuji, hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan, kesamaan dengan penelitian terdahulu. Sehingga peneliti akan mampu menjawab pertanyaan penelitian pertama yaitu “Bagaimana pola emosi negatif anak pada permainan mencari harta karun di luar angkasa?”.

Sedangkan data yang telah peneliti himpun terkait pada pertanyaan ketiga “Faktor-faktor apa yang memengaruhi pola emosi anak pada permainan mencari harta karun di luar angkasa?” akan dianalisis sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengambil data yang telah terhimpun dan merubah data menjadi teks, seperti wawancara menjadi transkrip atau dokumen menjadi teks, observasi dirubah menjadi catatan lapangan, dan dokumentasi berupa rekaman atau foto yang akan ditranskripkan atau di deskripsikan. Sedangkan kalimat-kalimat yang direduksi tersebut, peneliti hanya akan mereduksi apasaja yang menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan pola emosi anak dalam lingkungan sekolah baik, teman sebaya, guru, ataupun, keluarga terkait permainan mencari harta karun.
- 2) Setelah menjadi teks, peneliti akan membuat pengkodean pada setiap teks dan data yang terhimpun, seperti catatan lapangan

UPJ Kampus Serang



menggunakan CL001, wawancara menggunakan kode ITV001, dan Doc001 untuk dokumentasi.

- 3) Pengkategorisasian, yaitu mengkategorisasikan teks yang telah peneliti susun, setelah itu memberikan tanda-tanda yang berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam mengelompokan data, pengkategorisasian ini dapat berupa tabel.
- 4) Pemusatan kategori, yaitu proses pemilihan dan pemilahan data (wawancara, observasi, dan dokumentasi) yang telah terkumpul. Data yang dipilih atau disortir adalah data yang memiliki kemiripan dan disatukan. Sehingga data tersebut merupakan data yang memiliki kategori yang sama dan disajikan menggunakan tabel. Setiap tabel yang memiliki kemiripan akan diberi makna atau kesimpulan. Setelah itu makna yang ditemukan diuji dengan penelitian sebelumnya, sehingga hubungan yang peneliti simpulkan akan diuji, hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan, kesamaan dengan penelitian terdahulu. Sehingga peneliti akan mampu menjawab pertanyaan penelitian pertama yaitu “Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan pola emosi anak pada permainan mencari harta karun di luar angkasa?”.

#### **E. Perspektif Etik**

Prinsip dasar etika penelitian adalah manusia sebagai partisipan penelitian harus dilindungi dari segala bentuk kerugian karena mengikuti suatu penelitian, sehingga integritas peserta penelitian harus dijaga mulai dari proses sampai *outcome* penelitian, hal ini ditunjukkan untuk keuntungan responden mengikuti penelitian ini. Oleh sebab itu peneliti akan melindungi beberapa hak asasi manusia peserta atau subjek penelitian ini anatara lain; penjagaan privasi; tanpa pemaksaan; *informed consent*; *confidentiality*; *debriefing*; dan *sharing benefits*.

**UPI Kampus Serang**

Ega Merfiana Putri, 2017

PERMAINAN Mencari Harta Karun Diluar Angkasa Untuk Mengidentifikasi Perkembangan Pola Emosi Anak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



**UPI Kampus Serang**

**Ega Merfiana Putri, 2017**

**PERMAINAN MENCARI HARTA KARUN DILUAR ANGKASA UNTUK MENGIDENTIFIKASI PERKEMBANGAN  
POLA EMOSI ANAK**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)